



**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE  
DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE VISIVA  
a.a. 2020-2021**

**INDICE**

**Articolo 1 (Norme generali, contenuti e ambito di applicazione)**

**Articolo 2 (Il corso di studio in breve)**

**Articolo 3 (Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)**

**Articolo 4 (Requisiti di accesso e modalità di verifica)**

**Articolo 5 (Forme didattiche e crediti formativi universitari)**

**Articolo 6 (Disposizioni in merito alla frequenza alle lezioni)**

**Articolo 7 (Attività formative autonomamente scelte dallo studente)**

**Articolo 8 (Modalità di svolgimento delle prove di accertamento del profitto)**

**Articolo 9 (Prova finale: caratteristiche, obiettivi e modalità di svolgimento)**

## Articolo 1

### **(Norme generali, contenuti e ambito di applicazione)**

Il presente Regolamento didattico disciplina le norme per l'organizzazione didattica e lo svolgimento del corso di studio, e si applica a tutti gli studenti immatricolati nell'anno accademico 2020-2021 al corso di laurea magistrale Design del prodotto e della comunicazione visiva, istituito presso l'Università Iuav di Venezia a partire dall'anno accademico 2013-14.

La struttura didattica competente è il dipartimento di Culture del Progetto, d'ora in avanti denominato dCP.

## Articolo 2

### **(Il corso di studio in breve)**

La laurea magistrale in Design si articola in due curricula: *Design del prodotto* e *Design della comunicazione visiva*. Il principale obiettivo didattico, al tempo stesso fattore di caratterizzazione per entrambi i curricula, è la formazione di progettisti dotati di competenze multidisciplinari e di una "professionalità ampia" che non si limiti al saper fare ma che consenta loro di orientarsi in contesti culturali, sociali, tecnologici, economici in continuo e veloce cambiamento.

Non vi è dubbio che, per molti versi, i designer del prodotto e della comunicazione che stiamo formando si troveranno ad affrontare, nel loro specifico campo di intervento, profonde trasformazioni derivanti da fattori esterni. Per la formazione di designer del prodotto e della comunicazione con profili culturali e professionali adeguati a questa nuova situazione il percorso di studi integra gli strumenti concettuali e operativi e l'esperienza consolidata del design italiano con conoscenze innovative e metodi di lavoro sperimentali. In altri termini, il corso di studio opera sulle frontiere del design del prodotto e della comunicazione valorizzando il contributo dell'esperienza maturata dal design italiano. Ciascun curriculum contribuirà con le proprie peculiari competenze ad affrontare questo tipo di questioni. Fornirà dunque agli studenti sia conoscenze specialistiche, sia capacità di lavoro interdisciplinare.

Assumono una notevole rilevanza le aree tematiche di intersezione tra Design del prodotto e della comunicazione, a cui sono dedicati, in aggiunta a diversi corsi teorici condivisi, anche due laboratori ibridi di Design del prodotto e della comunicazione. In questo modo il progetto della Laurea magistrale si caratterizza in modo univoco rispetto al panorama italiano delle altre magistrali di design e trova conferma sul mercato del lavoro poiché proprio nella contemporaneità sono apprezzate figure professionali con competenze trasversali.

Viene attribuita un'elevata importanza, anche in termini di crediti, tanto ai laboratori progettuali, quanto a corsi teorici, storici, critici, ma anche tecnologici e giuridico-economici. La rilevanza di questi corsi è tale per cui oltre a contribuire in modo determinante alla formazione dei progettisti essi offrono la possibilità di costruire un percorso teorico-critico e storico all'interno dell'universo di discorso del design.

Determinante è il rapporto tra didattica e ricerca. Rapporto inteso non tanto in un'ottica monodirezionale di trasmissione agli studenti nella didattica dei risultati della ricerca svolta dai docenti, bensì come piena realizzazione dei compiti peculiari di un'università, ossia trasmissione, messa in discussione e creazione di sapere grazie all'interazione tra docenti e studenti.

La laurea magistrale costituisce anche un terreno ideale per far agire i saperi disciplinari in maniera integrata all'interno di specifiche tematiche, scelte per la loro rilevanza nel mondo contemporaneo. Senza perdere la loro specificità, i corsi disciplinari concorrono a definire gli ambiti problematici e, in accordo con i responsabili dei laboratori, danno il loro contributo ai campi di applicazione su cui è condotta la progettazione. Questa integrazione è resa possibile da una definizione condivisa delle tematiche e delle metodologie. Da questo punto di vista - e secondo una tradizione ormai consolidata nei corsi di design allo Iuav - viene posta particolare enfasi su un design attento ai contenuti sociali (per esempio, salute benessere e sport; domotica; mobilità sostenibile; sostenibilità ambientale; circular design; design delle tecnologie assistive; design dell'informazione e della conoscenza) della progettazione, sia nell'ambito del prodotto sia in quello della comunicazione. In generale, l'obiettivo è quello di sperimentare le applicazioni delle tecnologie più innovative alla cultura materiale contemporanea, nelle sue molteplici articolazioni. Le tecnologie sono interpretate, a partire dalle esigenze degli utilizzatori, come strumenti per configurare prodotti, artefatti comunicativi e servizi in sistemi complessi e a rete.

Accomunati da questo assunto, i due curricula si occupano ciascuno di aspetti peculiari che costituiscono campi di sperimentazione degli ambiti tematici individuati come caratterizzanti e possono variare nel tempo. I campi di sperimentazione sono scelti guardando all'esterno dell'università e affrontano temi rilevanti che possano aprire occasioni di collaborazione con altre università, istituzioni e soggetti economici a livello nazionale e internazionale, favorendo una stretta relazione tra didattica e ricerca.

### **Articolo 3**

#### ***(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)***

L'offerta didattica e gli obiettivi formativi specifici degli insegnamenti e delle altre attività formative sono riportati nell'allegato 1; il quadro di sintesi del percorso didattico del corso di studio è riportato nell'allegato 2. Entrambi gli allegati costituiscono parte integrante del presente regolamento.

Ulteriori indicazioni sul percorso formativo (docenti titolari degli insegnamenti, periodi didattici, criteri e modalità di riconoscimento dei crediti, tipologia delle prove di valutazione per l'accertamento del profitto, forme di tutorato) sono precisate nel manifesto degli studi pubblicato nel sito web dell'ateneo.

### **Articolo 4**

#### ***(Requisiti di accesso e modalità di verifica)***

Possono accedere al corso di laurea magistrale gli studenti provenienti da corsi di laurea di primo livello delle classi L-4 Disegno industriale. Può essere consentito inoltre l'accesso a studenti provenienti dalle classi L-3 Discipline delle arti figurative, della musica, dello spettacolo e della moda; L-17 Scienze dell'architettura, dall'alta formazione artistica e musicale o da analoghi corsi di studio svolti in Italia o all'estero previa verifica del percorso formativo e acquisizione pregressa di almeno 24 crediti nel settore scientifico disciplinare ICAR/13 Disegno industriale. Un'apposita Commissione di valutazione si farà carico di indicare le necessarie integrazioni curriculari agli studenti che ne presentino la necessità; tali integrazioni dovranno essere acquisite prima della verifica

della preparazione individuale nella forma di un colloquio. Nella pagina web di ateneo riservata alle informazioni sugli accessi sono pubblicate tutte le informazioni di dettaglio. L'ammissione al corso di laurea magistrale avviene mediante la valutazione, del curriculum e del portfolio dei candidati. E' inoltre previsto un colloquio pubblico con ogni singolo candidato per verificarne le motivazioni.

#### **Articolo 5**

##### ***(Forme didattiche e crediti formativi universitari)***

La lingua di insegnamento del corso è prevalentemente l'italiano.

Alcune attività formative possono essere svolte in lingua inglese, o in una delle lingue dell'UE, come ad esempio il francese, lo spagnolo o il tedesco.

In alcune circostanze, come per i workshop o seminari si utilizzano anche altre lingue europee.

Sono previste le seguenti forme di didattica: insegnamenti monodisciplinari, laboratori, tirocinio,

workshop, prova finale. Nell'ambito di ciascun insegnamento, ogni credito formativo corrisponde a:

<i>Tipo di attività didattica</i>	<i>Ore di attività didattica assistita</i>	<i>Ore di studio individuale</i>	<i>Ore complessive di lavoro di apprendimento</i>
Lezione	10	15	25
Laboratorio	10	15	25
Workshop	10	15	25
Tirocinio	0	25	25
Prova finale	0	25	25

#### **Articolo 6**

##### ***(Disposizioni in merito alla frequenza alle lezioni)***

Per frequenza si intende la partecipazione personale da parte dello studente alle attività didattiche previste per il corso di studio.

E' prevista la frequenza obbligatoria a tutti gli insegnamenti e ai laboratori, per almeno i due terzi delle lezioni. Le modalità di verifica dell'obbligo di frequenza sono responsabilità del singolo docente e sono rese note agli studenti prima dell'inizio delle lezioni.

In particolare, la presenza attiva nei laboratori è verificata mediante l'adempimento delle scadenze operative fissate dai docenti responsabili dei laboratori durante l'anno e l'adeguato e sufficiente completamento dei compiti progettuali ed esercitativi definiti dal programma del laboratorio entro il monte ore di didattica del laboratorio stesso. Non è ammessa la frequenza contemporanea di più laboratori, senza il preventivo assenso della direzione del corso di studi.

#### **Articolo 7**

##### ***(Attività formative autonomamente scelte dallo studente)***

Per completare il proprio percorso, che richiede l'acquisizione di 12 crediti formativi da ottenersi frequentando attività autonomamente scelte, gli studenti possono:

- seguire attività formative non obbligatorie, offerte in esubero tra le attività caratterizzanti e affini;
- seguire attività formative offerte dai corsi di laurea magistrale dell'intero ateneo, nel rispetto degli eventuali vincoli previsti dai diversi dipartimenti;
- seguire attività formative (seminari, conferenze, workshop, etc.) promosse dal corso di laurea, da altri corsi di studio dell'Ateneo per le quali sia previsto il riconoscimento di crediti D.
- seguire attività formative dei corsi di studio di Ca' Foscari o della Venice International University (VIU), purché la direzione del corso di laurea magistrale, previamente interpellata, le ritenga coerenti con il piano di studi del corso stesso.

#### **Articolo 8**

##### ***(Modalità di svolgimento delle prove di accertamento del profitto)***

Per acquisire i crediti assegnati alle attività formative è necessario il superamento da parte dello studente di una prova d'esame o di un'altra forma di verifica del profitto.

Le procedure di verifica del profitto si svolgono secondo quanto indicato nell'art. 20 del Regolamento didattico di Ateneo.<sup>1</sup>

Le modalità di svolgimento delle verifiche (forma orale, scritta o a mezzo di presentazione di un elaborato ed eventuali loro combinazioni; verifiche individuali ovvero di gruppo) assicurano la riconoscibilità e valutabilità dell'apporto individuale e sono stabilite annualmente nei programmi dei singoli insegnamenti.

Il manifesto degli studi prevede i casi in cui le attività formative si concludono con un esame con votazione in trentesimi ovvero con un giudizio di idoneità. Lo svolgimento degli esami è pubblico. L'esito dell'esame è registrato nella carriera dello studente, e può essere visualizzato attraverso l'area riservata dello sportello internet.

#### **Articolo 9**

##### ***(Prova finale: caratteristiche, obiettivi e modalità di svolgimento)***

La prova finale ha carattere di sperimentazione, originalità, complessità e consiste in un elaborato sviluppato con la supervisione di un relatore che può essere scelto tra tutti i docenti dell'ateneo; nel caso di docenti a contratto, l'incarico di docenza deve essere stato svolto nel periodo in cui lo studente ha effettuato il suo percorso di studi. E' possibile sostenere sia tesi teoriche e storiche che di carattere progettuale; per queste ultime, l'elaborazione prevede l'approfondimento e il completamento individuale da parte del laureando di un progetto che dovrà contenere anche una sezione teorico-critica che espliciti le ragioni, i fondamenti e le metodologie del lavoro proposto. Per facilitare l'individuazione di temi rilevanti, sia teorici sia progettuali, viene richiesto ai docenti di laboratori e corsi della filiera di Design di indicare gli argomenti che ritengono di maggiore rilievo e sui quali sono interessati e competenti a seguire tesi in qualità di relatori. Le loro risposte sono raggruppate in un documento che viene comunicato ogni anno a tutti gli studenti della magistrale in Design del prodotto e della comunicazione visiva. Rimane comunque la possibilità per gli studenti di proporre autonomamente un tema e di concordarlo con un relatore. Il progetto di tesi può essere sviluppato anche interagendo con aziende ed enti esterni al corso di laurea. In questo caso lo

studente può utilizzare l'esperienza di uno stage concordato con il relatore. La tesi che sviluppa attività condotte durante esperienze esterne all'università o in collaborazione e che si collega con una pratica professionale deve comunque introdurre elementi scientifici e di sperimentazione tali da giustificare la proposizione in ambito didattico e deve esplicitare il contributo originale e individuale del laureando. La tesi potrà essere redatta anche in lingua inglese, laddove vi sia un esplicito accordo fra relatore e studente.

Le commissioni giudicatrici sono nominate dal rettore, sono costituite da tre a cinque componenti scelti tra i titolari di attività formative presso la struttura didattica stessa, nell'anno accademico in cui si svolge l'esame. Possono far parte delle commissioni docenti di altre università e titolari di contratti di insegnamento di diritto privato. I relatori possono partecipare alla discussione senza diritto di voto. Il giudizio delle commissioni è elaborato sulla base della carriera dello studente e dell'esito della discussione relativa al tema di tesi. Al termine della prova finale la commissione elabora un giudizio sulla base della carriera dello studente e dell'esito della discussione relativa al tema di tesi. La commissione ha a sua disposizione, di norma, massimo 7 punti da assegnare secondo i seguenti criteri:

- fino a 7 punti per tesi con un elevato contenuto scientifico-culturale ed esposta in modo chiaro e con proprietà di linguaggio;
- fino a 4 punti per tesi con un discreto contenuto scientifico-culturale;
- fino a 2 punti per tesi con un basso contenuto scientifico culturale.

La commissione, con parere unanime, può attribuire fino a un massimo di 8 punti a tesi di particolare valore.

<sup>(1)</sup> art. 20 del regolamento didattico (Procedure di verifica del profitto): <http://www.iuav.it/Ateneo1/Governo-e-/STATUTO-RE/DIDATTICA/regolamento-didattico.pdf>

ALLEGATO 1

Ordinamento: G70 ANNO: 2020											
ANNO CORSO	Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	Ambito	TAF	CFU	SSD	Tipo attività Didattica	Unità	iterabile	Des. Tipo Insegnamento	obiettivi
<b>Indirizzo COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI</b>											
1-2	COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 1	Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR/13	Laboratorio		iterabile	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è quello di fornire le basi teoriche e applicative del cosiddetto "design dell'informazione", applicate alla progettazione editoriale. Nel corso si lavorerà a una sintesi tra il rigore metodologico comunemente associato a tale area disciplinare e la componente espressiva legata agli strumenti messi tradizionalmente a disposizione nell'iter di studi di un designer della comunicazione.
1-2	COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 2	Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR/13	Laboratorio		iterabile	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è lo sviluppo di competenze progettuali nel campo del design dell'informazione destinate a un approccio sistemico e di regia dell'insieme. Metodologie e pratiche del progetto di comunicazione visiva sono orientati all'acquisizione della capacità di tradurre nel linguaggio della visione contenuti articolati e molteplici, nei campi della comunicazione d'ambiente, delle narrazioni complesse e delle identità visuali dinamiche.
1-2	COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	STORIA DELLA COMUNICAZIONE VISIVA	Design e comunicazioni multimediali	B	6	ICAR/13	Lezione		iterabile	obbligatorio	Il corso affronta tematiche relative alla storia, anche contemporanea, del design della comunicazione, dai contesti ai temi, dagli artefatti ai protagonisti (progettisti, committenti e utenti). Particolare attenzione viene prestata agli strumenti metodologici per lo studio della storia del design e all'utilizzo delle fonti primarie e secondarie, soprattutto digitali, anche attraverso la produzione da parte degli studenti di un elaborato di ricerca.
1-2	COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	DESIGN DEI DOCUMENTI	Attività formative affini o integrative	C	6	ICAR/13	Lezione		iterabile	obbligatorio	Il corso propone l'approfondimento teorico dei principi del design dei documenti. Strettamente connesso ai temi del design dell'informazione e del design editoriale, si forniscono strumenti teorici, analitici e pre-progettuali. A partire da una ricostruzione storica e cronologica dei fondamenti del design dei documenti, il corso individua questioni di rilevanza nell'attualità. Gli studenti saranno chiamati a produrre esercizi di analisi e critica di testi teorici e artefatti comunicativi.
1-2	COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	FILOSOFIA	Attività formative affini o integrative	C	6	M-FIL/02	Lezione		iterabile	obbligatorio	Obiettivo del corso è l'acquisizione da parte degli studenti della capacità di affrontare una riflessione di carattere filosofico sulle forme e i contenuti della comunicazione e sulle ragioni che sono alla base del progetto di comunicazione. Particolare attenzione verrà prestata ai principali temi della scienza e verranno svolte esercitazioni teoriche e di visualizzazione e comunicazione dei concetti scientifici.
1-2	COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	WORKSHOP DESIGN	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro o A scelta dello studente	F o D	2	ICAR/13	lezione/seminario			opzionale	L'obiettivo formativo degli WORKSHOP DESIGN è l'acquisizione, attraverso una intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze ulteriori per gli iscritti al curriculum Design della comunicazione visiva.
<b>Indirizzo DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO</b>											
1-2	DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	CRITICA DEL DESIGN CONTEMPORANEO	Design e comunicazioni multimediali	B	6	ICAR/13	Lezione		iterabile	obbligatorio	Il corso si concentra sull'analisi di tematiche emergenti nel mondo del design contemporaneo, sull'azione dei protagonisti e sulle implicazioni dal punto di vista della progettazione e della cultura del design.
1-2	DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 1	Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR/13	Laboratorio		iterabile	obbligatorio	Obiettivo del Laboratorio è preparare gli studenti allo sviluppo e gestione autonoma di un progetto complesso di design di prodotto. Attraverso la realizzazione di 2 progetti consecutivi di complessità incrementale, e con l'obiettivo di migliorare la velocità lavoro e qualità dei risultati, gli studenti saranno accompagnati nella sperimentazione realistica dell'intero processo di progettazione, prototipazione e test di prodotti interattivi.
1-2	DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 2	Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR/13	Laboratorio		iterabile	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è sperimentare il contributo innovativo del design di prodotto in tutto il ciclo di vita e in settori socialmente, culturalmente ed economicamente rilevanti come la mobilità e le energie sostenibili ed alternative, sviluppando progetti nell'ottica della sostenibilità ambientale e sociale. Lo scopo del corso è fornire agli studenti la percezione di un processo progettuale critico, per definire progetti con una profonda identità. Visioni future e progetti per la mobilità sostenibile, attenzione alle problematiche ambientali e alle dinamiche produttive. Lettura critica del concetto di creatività e innovazione e le strette connessioni tra i due aspetti: la progettazione e la fantasia. Particolare attenzione verrà prestata allo sviluppo del progetto in tutte le sue fasi: dall'elaborazione del brief, realizzazione degli schizzi, sviluppo del concept, fino alla realizzazione di modelli e prototipi, nonché alla scelta dei materiali e delle tecnologie produttive più appropriate.
1-2	DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	LOGISTICA E SUPPLY CHAIN MANAGEMENT	Attività formative affini o integrative	C	6	SECS-P/06	Lezione		iterabile	obbligatorio	A partire da un'ottica moderna, in cui il ruolo della logistica e del supply chain management viene riconosciuto come cruciale per la competitività e sostenibilità dei sistemi produttivi territoriali, il corso fornisce i principi fondamentali, il lessico nonché le metodologie necessarie alla progettazione di reti logistiche e sistemi di supply chain management (logistics network planning & design) a supporto di problematiche decisionali (approccio problem-solving) di livello strategico, in funzione dello sviluppo di competenze professionali di elevato livello sempre più richieste dal mercato del lavoro. Agli aspetti fondanti si unisce lo sviluppo e la discussione, attraverso anche testimonianze esterne e numerose visite tecniche presso aziende leader ed enti, di una serie di casi applicativi e di progetti applicati reali (logistics cases).
1-2	DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	Attività formative affini o integrative	C	6	ING-IND/11	Lezione		iterabile	obbligatorio	Obiettivo del corso è l'acquisizione da parte degli studenti delle competenze necessarie ad una corretta valutazione dei flussi di energia e degli impatti ambientali nella progettazione, utilizzo e dismissione di prodotti; le procedure per la valutazione del ciclo di vita (Life Cycle Assessment) sono affrontate da un punto di vista teorico e normativo sia per prodotti esistenti che per ipotesi progettuali in fase di elaborazione.
1-2	DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	WORKSHOP DESIGN	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro o A scelta dello studente	F o D	2	ICAR/13	lezione/seminario			opzionale	L'obiettivo formativo degli WORKSHOP DESIGN è l'acquisizione, attraverso una intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze ulteriori per gli iscritti al curriculum Disegno industriale del prodotto.

ANNO CORSO	Curriculum/indirizzo	Denominazione insegnamento	Ambito	TAF	CFU	SSD	Tipo attività Didattica	Unità	Iterabile	Des. Tipo Insegnamento	obiettivi
<b>PERCORSO COMUNE AI DUE INDIRIZZI</b>											
1-2	PERCORSO COMUNE	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE 1	Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR/13	Laboratorio		iterabile	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è la sperimentazione progettuale nelle aree di confine e di intersezione tra il design del prodotto e della comunicazione. Particolare attenzione verrà prestata alla progettazione di sistemi di artefatti caratterizzati da modalità di interazione tra gli aspetti comunicativi quelli funzionali e materiali. Saranno approfonditi i campi del design dei servizi nei quali l'integrazione fra prodotto e comunicazione trova una sinergica compresenza.
1-2	PERCORSO COMUNE	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE 2	Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR/13	Laboratorio		iterabile	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è la sperimentazione progettuale nelle aree di confine e di intersezione tra il design del prodotto e della comunicazione. Particolare attenzione verrà prestata alla progettazione dei componenti comunicativi che caratterizzano le modalità di interazione con prodotti che utilizzano tecnologie emergenti, in particolare tecnologie digitali. Campi di applicazione privilegiati sono quelli del medicale, della salute, del benessere e dello sport.
1-2	PERCORSO COMUNE	LABORATORIO DI VIDEO E ANIMAZIONE 3D	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	B	6	ICAR/17	Laboratorio		iterabile	obbligatorio	Il corso affronta in termini ideativi e progettuali le tematiche di una rappresentazione che unisce le potenzialità dei metodi tradizionali, statici, con quelle del video e delle tecnologie digitali che favoriscono la dimensione temporale, il movimento e il suono. Il progetto trattato nelle diverse fasi, dallo storyboard fino alla post-produzione, consente una più approfondita conoscenza degli artefatti, delle loro prestazioni, della loro costruzione, aggiornamento e manutenzione, nonché della loro collocazione in un contesto spazio-temporale.
1-2	PERCORSO COMUNE	HUMAN FACTORS	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	B	8	M-PSI/01	Lezione		iterabile	obbligatorio	L'obiettivo formativo del corso è l'acquisizione dei metodi e delle conoscenze sugli Human Factors utili alla progettazione nel disegno industriale. La prima parte del corso presenterà gli strumenti metodologici: il metodo sperimentale classico, il metodo psicofisico, il metodo ecologico e le tecniche per l'acquisizione dei dati (osservazione, questionari, interviste, tempi di reazione, misure fisiologiche, ecc.). Nella seconda parte saranno presentati, i requisiti ergonomici per una progettazione User-Centered: usabilità, funzionalità, piacevolezza. È prevista un'esercitazione pratica in cui lo studente applicherà il metodo sperimentale per il controllo di un'ipotesi progettuale.
1-2	PERCORSO COMUNE	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	A scelta dello studente	D	12	nn	nn		nn	nn	Complessivamente gli studenti devono acquisire 12 CFU di tipologia D che conterranno come n.1 esame. Per l'acquisizione di CFU di tipo D, si invita a consultare anche il manifesto degli studi.
1-2	PERCORSO COMUNE	TEORE E STORIA DEL DESIGN	Design e comunicazioni multimediali	B	6	ICAR/13	Lezione		iterabile	obbligatorio	Obiettivo del corso sono la conoscenza dei nodi teorici del design e lo sviluppo di capacità critiche nei confronti dei problemi contemporanei, con attenzione ai temi dell'interazione con le tecnologie e del loro impatto sulla cultura materiale e sull'idea di futuro. Inoltre il corso intende far raggiungere allo studente la padronanza di metodologie e strumenti storici, teorici e analitici, comprese le abilità comunicative e le competenze nella scrittura, utili per un progettista che non sia un semplice esecutore, ma una figura autonoma in grado di interpretare situazioni e contesti, ricettiva rispetto alle problematiche sociali e culturali, forte di una preparazione per la futura attività professionale, ma anche per proseguire nel mondo della ricerca e dell'alta formazione.
1-2	PERCORSO COMUNE	PROPRIETÀ INTELLETTUALE	Attività formative affini o integrative	C	6	IUS/02	Lezione		iterabile	obbligatorio	Obiettivo del corso è l'acquisizione da parte degli studenti delle conoscenze relative ai diversi strumenti di incentivazione delle attività innovative contemplati dalla vigente normativa, nonché alle diverse tutele offerte dai Diritti di proprietà intellettuale. Per ciascuno di essi verranno analizzati procedure, durata e costi per l'acquisizione e il rinnovo, nonché l'efficacia a livello nazionale e internazionale. Verranno analizzati anche taluni contratti e gli aspetti principali relativi alla responsabilità di progettisti, produttori e distributori nei confronti dei diritti dei consumatori a livello nazionale e internazionale.
1-2	PERCORSO COMUNE	CITY AND SPACE	A scelta dello studente	D	6	SPS/10	Lezione			opzionale	Starting from the theories developed by Henri Lefebvre in The Production of Space, the course introduces students to the question of the complexity of space both in planning processes and everyday practices. The educational objectives aim to develop a particular skill to "read" space from the recognition of issues usually neglected by spatial analysis (e.g.: everyday practices) to global issues (e.g.: the power of neo-liberal policies to constrain urban development on a global scale).
1-2	PERCORSO COMUNE	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	F	12	NN	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro				Lo studente può scegliere un laboratorio dell'altro curriculum o iterare uno dei laboratori delle discipline caratterizzanti e aggiungere i necessari crediti F offerti. Obiettivo del laboratorio che lo studente sceglierà di reiterare è quello di approfondire i contenuti del laboratorio già seguito.
1-2	PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 1	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro o A scelta dello studente	F o D	2	ICAR/13	Laboratorio			opzionale	Obiettivo formativo del workshop è l'acquisizione, attraverso un'intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze nel campo della progettazione formale con particolare riferimento ai prodotti digitali e video making per illustrarne prestazioni e modalità d'uso.
1-2	PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 1.1	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro o A scelta dello studente	F o D	2	ICAR/13	Laboratorio			opzionale	Obiettivo formativo del workshop è l'acquisizione, attraverso un'intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze nel campo dei principali software di modellazione 3D e predisposizione dei file per la stampa 3D. Il workshop si privilegia l'acquisizione da parte degli studenti della padronanza nell'utilizzo dello strumento CAD/CAS, per permettere la libertà necessaria nell'affrontare forme complesse, senza lasciarsi limitare nella trasposizione delle proprie idee dalla capacità di utilizzo di un software. Comprensione delle geometrie e delle superfici complesse, gestione formale di un progetto e traduzione in matematica tridimensionale attraverso i principali software di modellazione NURBS (Non Uniform Rational Basis-Splines).
1-2	PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 2	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro o A scelta dello studente	F o D	2	ICAR/13	Laboratorio			opzionale	Obiettivo formativo del workshop è l'acquisizione, attraverso un'intensa esperienza applicativa concentrata in una settimana, di competenze nel campo della progettazione degli elementi materici degli artefatti comunicativi, con una particolare attenzione alle potenzialità dei materiali cellulosici e ai criteri di scelta di supporti e formati.
1-2	PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 3	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro o A scelta dello studente	F o D	2	ICAR/13	Laboratorio			opzionale	Obiettivo formativo del workshop è l'acquisizione, attraverso un'intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze nel campo della scrittura di algoritmi semplici, della programmazione di script per la visualizzazione di dati.
1-2	PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 4	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro o A scelta dello studente	F o D	2	ICAR/13	Laboratorio			opzionale	Obiettivo formativo del workshop, concentrato in una settimana, è l'acquisizione di competenze nel campo del design del prodotto e della comunicazione visiva, affrontando tematiche coerenti con il design dei servizi. L'approccio disciplinare utilizzato è finalizzato a far collaborare intensamente gli studenti dei due percorsi di studi, esaltandone le competenze e l'identità.
1-2	PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 5	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro o A scelta dello studente	F o D	2	ICAR/13	Laboratorio			opzionale	Obiettivo formativo del workshop è l'acquisizione, attraverso un'intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze necessarie a individuare i criteri di scelta dei materiali e delle rispettive tecnologie produttive.
2	PERCORSO COMUNE	PROVA FINALE	Per la prova finale	E	12	PROFIN S	Prova finale			obbligatorio	
<p>NOTA</p> <p>Gli studenti di entrambi i curricula devono conseguire 40 cfu svolgendo attività laboratoriali, sostenendo obbligatoriamente i due laboratori progettuali del proprio curriculum (Laboratori di Design del prodotto 1 e 2, per Design del prodotto; Laboratori di Design della comunicazione 1 e 2 per Design della Comunicazione visiva) e uno dei due laboratori progettuali misti (Laboratori di Design del prodotto e della comunicazione 1 e 2). Il 4° laboratorio progettuale deve essere scelto fra: - l'altro laboratorio progettuale misto, oppure l'iterazione di uno dei due laboratori propri di ciascun curriculum, oppure un laboratorio dell'altro curriculum.</p> <p>I crediti acquisiti in esubero rispetto ai 40 richiesti per le attività laboratoriali, ottenuti seguendo ulteriori attività laboratoriali compreso il laboratorio di "Video e animazione 3D", potranno essere riconosciuti, a scelta dallo studente, in tipologia D o F.</p> <p>Sono ammesse al massimo due iterazioni di laboratorio nell'ambito del percorso di studi.</p>											



ALLEGATO 2

<b>Quadro di sintesi del percorso didattico del corso di studio CURRICULUM DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO</b>				
taf	dfinizione	ambito	cfu	esami
B	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	52,00	8,00
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	6,00	
		Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	8,00	
C	attività formative affini		18,00	3,00
D	attività a scelta dello studente		12,00	1,00
E	prova finale		12,00	
F	ulteriori conoscenze	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	12,00	
		<b>TOTALI</b>	<b>120,00</b>	<b>12,00</b>

<b>Quadro di sintesi del percorso didattico del corso di studio CURRICULUM COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI</b>				
taf	dfinizione	ambito	cfu	esami
B	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	52,00	8,00
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	6,00	
		Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	8,00	
C	attività formative affini		18,00	3,00
D	attività a scelta dello studente		12,00	1,00
E	prova finale		12,00	
F	ulteriori conoscenze	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	12,00	
		<b>TOTALI</b>	<b>120,00</b>	<b>12,00</b>